

<<巧学巧用Flash制作动画精彩50例>>

图书基本信息

书名：<<巧学巧用Flash制作动画精彩50例>>

13位ISBN编号：9787115131546

10位ISBN编号：7115131546

出版时间：2005-5

出版单位：人民邮电出版社

作者：夏东栋

页数：264

字数：418000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<巧学巧用Flash制作动画精彩50>>

内容概要

本书通过50个精彩实例，详细介绍了利用Macromedia公司的网页动画制作软件Flash制作网页动画的方法与技巧，主要包括静态文字效果、制作动画、元件的运用、图层、动态文字特效、交互按钮、影片剪辑、Flash中的声音的应用，图形的制作及编辑，以及ActionScript简介和综合实例，等等。

各章节均注重实例间的彼此联系和Flash各功能间的层次结构。

在讲解时对每个操作过程中的每个步骤都有详细说明，并配有适量的图形，以帮助读者理解。

书中改变了传统的章节结尾配习题的方式，而采用紧随相关实例，随“需”而定的方式，方便读者及时巩固学习到的知识与技巧。

本书内容详实、结构清晰、循序渐进，操作步骤简捷实用，既可以作为Flash初学者的入门教材，也适合有一定基础的读者进一步学习和参考，还可以作为各类相关培训班的教材。

<<巧学巧用Flash制作动画精彩50>>

书籍目录

第1章 绘图初步	本章主要介绍Flash图形绘制工具的使用, 包括工具箱中的直线、椭圆、矩形、铅笔、钢笔、墨水瓶、油漆桶和文字工具等的运用, 以及对图形进行相关编辑, 如旋转、缩放和对齐等。
热身练习	介绍位图、矢量图、笔触和填充等几个概念
实例1 文件夹	· 矩形、圆形、直线和颜料桶工具的使用
技术要点	· 铅笔和刷子工具的使用, 线性渐变颜色的填充
操作步骤	· 放射状渐变色填充
练习 番茄	· 利用放射状渐变色实现立体效果
技术要点	· 墨水瓶工具的使用, 线条转化为填充, 柔化填充边缘
操作步骤	· 综合运用前面所学, 并初步接触元件的使用
实例4 棉花糖一样的白云	· 综合运用前面所学, 并初步接触元件的使用
技术要点	· 综合运用前面所学, 并初步接触元件的使用
操作步骤	· 综合运用前面所学, 并初步接触元件的使用
实例5 综合练习 天高云淡	· 综合运用前面所学, 并初步接触元件的使用
本章小结	· 综合运用前面所学, 并初步接触元件的使用
第2章 各种静态文字效果	本章利用绘图工具分别对填充和笔触进行不同的编辑, 制作出精美的静态文字特效。
实例6 彩图文字	· 外部位图导入到舞台的方法, 将文本打散的方法
技术要点	· 外部位图导入到舞台的方法, 将文本打散的方法
操作步骤	· 外部位图导入到舞台的方法, 将文本打散的方法
实例7 钉子字、补丁字和粉末字	· 墨水瓶工具的使用, 线型的选择
技术要点	· 墨水瓶工具的使用, 线型的选择
操作步骤	· 墨水瓶工具的使用, 线型的选择
实例8 彩虹字和金属字	· 线性填充颜色的使用
技术要点	· 线性填充颜色的使用
操作步骤	· 线性填充颜色的使用
练习 蜡染文字	· 填充的其他操作方法, 刷子工具的使用
技术要点	· 填充的其他操作方法, 刷子工具的使用
操作步骤	· 填充的其他操作方法, 刷子工具的使用
实例9 荧光字	· 线条转化为填充, 柔化边缘填充
技术要点	· 线条转化为填充, 柔化边缘填充
操作步骤	· 线条转化为填充, 柔化边缘填充
实例10 立体镜面文字	· 元件的“Alpha”项属性设置
技术要点	· 元件的“Alpha”项属性设置
操作步骤	· 元件的“Alpha”项属性设置
第3章 制作动画	本章主要介绍Flash基本动画的制作, 包括运动动画、形变动画和逐帧动画。
实例11 倒计时条	· 认识时间轴、帧、关键帧和帧频
技术要点	· 认识时间轴、帧、关键帧和帧频
操作步骤	· 认识时间轴、帧、关键帧和帧频
练习 网页上的搜索条	· 添加关键帧
技术要点	· 添加关键帧
操作步骤	· 添加关键帧
实例12 飞机的直线飞行	· 曲线运动的制作, 引导层的使用
技术要点	· 曲线运动的制作, 引导层的使用
操作步骤	· 曲线运动的制作, 引导层的使用
练习 旋转的飞机	· 曲线运动的制作, 引导层的使用
技术要点	· 曲线运动的制作, 引导层的使用
操作步骤	· 曲线运动的制作, 引导层的使用
实例13 变色、隐形和亮度飞机	· 设置颜色的渐变
技术要点	· 设置颜色的渐变
操作步骤	· 设置颜色的渐变
实例14 爱神之箭	· 形变动画的制作
技术要点	· 形变动画的制作
操作步骤	· 形变动画的制作
练习 弹性气球跳动	· 放缩动画的制作
技术要点	· 放缩动画的制作
操作步骤	· 放缩动画的制作
实例15 变脸	· 提示点的添加
技术要点	· 提示点的添加
操作步骤	· 提示点的添加
练习 翻书页	· 稍复杂的逐帧动画
技术要点	· 稍复杂的逐帧动画
操作步骤	· 稍复杂的逐帧动画
实例17 花的盛开	· “洋葱皮”工具的使用
技术要点	· “洋葱皮”工具的使用
操作步骤	· “洋葱皮”工具的使用
第4章 元件的运用	本章主要通过实例介绍元件的基本概念, 元件的创建、编辑, 以及元件库的运用等, 并初步接触电影剪辑的概念和简单电影剪辑动画。
实例18 彩色的树叶	· 图形元件的制作、复制和属性的设置
技术要点	· 图形元件的制作、复制和属性的设置
操作步骤	· 图形元件的制作、复制和属性的设置
练习 没点蜡烛的生日蛋糕	· 不同图形元件的组织
技术要点	· 不同图形元件的组织
操作步骤	· 不同图形元件的组织
实例19 行驶的汽车	· 动态元件(影片剪辑)的制作
技术要点	· 动态元件(影片剪辑)的制作
操作步骤	· 动态元件(影片剪辑)的制作
练习 蜡烛和点燃生日蛋糕	· 层和关键帧的运用
技术要点	· 层和关键帧的运用
操作步骤	· 层和关键帧的运用
实例20 滴水涟漪	· 静态图形元件和动态影片剪辑的联合应用
技术要点	· 静态图形元件和动态影片剪辑的联合应用
操作步骤	· 静态图形元件和动态影片剪辑的联合应用
实例21 夕阳飞鸟	· 进一步应用补间动画
技术要点	· 进一步应用补间动画
操作步骤	· 进一步应用补间动画
第5章 图层的使用	本章主要介绍图层的运用, 包括图层的创建、移动和隐藏等, 并介绍引导层、遮罩层制作的特效动画, 利用图层文件夹更好的管理图层。
实例22 爱神之箭改进版	· 图层的基本概念, 以及图层的创建、编辑操作, 粗略图层的细化
技术要点	· 图层的基本概念, 以及图层的创建、编辑操作, 粗略图层的细化
操作步骤	· 图层的基本概念, 以及图层的创建、编辑操作, 粗略图层的细化
练习 注射器	· 图层的进一步熟悉
技术要点	· 图层的进一步熟悉
操作步骤	· 图层的进一步熟悉
实例23 适合路径穿越的飞机	· “适合路径”的制作
技术要点	· “适合路径”的制作
操作步骤	· “适合路径”的制作
实例24 湖边飘落的花朵	· 引导层的应用
技术要点	· 引导层的应用
操作步骤	· 引导层的应用
实例25 黑客帝国招牌	· “遮罩”的应用
技术要点	· “遮罩”的应用
操作步骤	· “遮罩”的应用
第6章 动态文字特效	运用前面所学的知识, 制作各种动态效果的文字。
实例26 打字机效果	· gotoAndPlay语句的简单应用
技术要点	· gotoAndPlay语句的简单应用
操作步骤	· gotoAndPlay语句的简单应用
实例27 风吹的文字	· 运动动画
技术要点	· 运动动画
操作步骤	· 运动动画
实例28 电影文字	· 任意变形工

<<巧学巧用Flash制作动画精彩50>>

具的使用 技术要点 操作步骤 练习 水漂文字 · “遮罩”的应用, “组合”的应用
 技术要点 操作步骤 实例29 冲击波文字 · 放射型渐变色的填充 技术要点
 操作步骤 练习 爆破文字 · 进一步巩固前面所学 技术要点 操作步骤 第7章
 按钮的制作与控制 本章主要介绍按钮的制作, 包括按钮的基本制作, 4个状态的分别设置, 以及
 对公用库中按钮的调用和改造。
 实例30 象棋的热身练习 · 介绍按钮的弹起、指针经过、按下和点击4个状态的含义 技术
 要点 操作步骤 练习 互相控制的按钮 · 公共库中按钮的调用和改装 技术要点
 操作步骤 实例31 喷雾泡泡 · 按钮制作中影片剪辑的嵌入方法 技术要点 操作步骤
 练习 会咬人的娃娃头 · 多种按钮的综合使用 技术要点 操作步骤 实例32
 按钮控制动画进程 · 使用脚本语言制作按钮控制动画的播放进程 技术要点 操作步骤
 实例33 输入关键字 · 多种UI Components组件的使用 技术要点 操作步骤 实
 例34 雁过留声 · Flash组件的调用 技术要点 操作步骤 第8章 影片剪辑 本章
 主要介绍电影剪辑的运用, 在前面所学基础知识的基础上予以适当深入, 包括电影剪辑配合图层、电
 影剪辑配合按钮和电影剪辑嵌套等。
 实例35 电影胶片的滚动 · 影片剪辑的基本概念 技术要点 操作步骤 实例36 草
 地上的花 · 影片剪辑的嵌套 技术要点 操作步骤 练习 草地上的花(层层绽开)
 · 简单的脚本编码控制影片剪辑的播放 技术要点 操作步骤 实例37 湖边飘落的花朵升
 级版 · 引导层嵌套影片剪辑的使用方法 技术要点 操作步骤 实例38 洗发水广告
 · 波浪效果的理论基础, 影片剪辑组合的使用 技术要点 操作步骤 实例39 电脑视频
 · 视频文件的导入、编辑和剪切 技术要点 操作步骤 第9章 Flash中的声音
 本章介绍Flash的声音, 包括声音的导入、编辑。
 讲解Event和Stream两种不同声音格式的运用, 以及脚本语言对音量、声道和进度的控制。
 实例40 咬人的娃娃头升级版 · 理解事件的音效 技术要点 操作步骤 练习 声音
 的导入和终止 · 声音的导入, 使用脚本编码 实现声音的播放和停止 技术要点 操作
 步骤 实例41 简单播放器 · 进一步学习用脚本语言控制声音 技术要点 操作步骤
 实例42 滑块控制音量 · 对声音的综合控制, StartDrag拖拽命令的使用 技术要点 操
 作步骤 实例43 滑块控制声道 · 脚本编码控制滑块的拖拽和左右声道 技术要点 操作
 步骤 本章小结 第10章 ActionScript的简单应用 本章简单介绍Flash的脚本语言, 通过几个简
 单的 实例, 对脚本语言有初步了解, 并掌握各种基本的 实用函数和语句。
 实例44 雪花飘落 · duplicateMovieClip(复制影片剪辑)、random(随机)函数的使用 技术要
 点 操作步骤 练习 随机激光 · 影片剪辑旋转角度的赋值方法 技术要点 操作
 步骤 实例45 拼图游戏 · 实现组件的自由拖拽, startDrag语句的应用 技术要点 操
 作步骤 练习 放大镜 · 利用脚本代码设置蒙板的位置 技术要点 操作步骤 实
 例46 计算一元二次方程 · 基本的数学计算脚本语言 技术要点 操作步骤 实例47
 简单播放器升级版 · 脚本控制滑块的拖拽 技术要点 操作步骤 第11章 综合 实例
 本章用到了前面章节中学到的知识, 作为巩固和复习。
 实例48 圣诞节大抢购 · 使用脚本代码 实现影片剪辑的复制和位置的随机设置 技术要点
 操作步骤 实例49 鼠标跟随特效 · 使用脚本代码返回鼠标位置 技术要点 操作
 步骤 实例50 时钟 · 时间函数的调用, 旋转角度的设置, 编译剪辑的使用 技术要点
 操作步骤 本章小结

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>